

La connaissance préalable de la présentation des unités d'apprentissage est nécessaire à leur utilisation
 Pour choisir l'UA adaptée aux élèves, partir de leurs pratiques antérieures **ou** du cycle indiqué
 L'exemple d'UA de 6 séances proposé peut se dérouler différemment voire durer plus longtemps

Exemple d'Unité d'Apprentissage / Séances de 50'

A titre indicatif, chaque situation est représentée proportionnellement à sa durée

Séance n° 1

Situation 1	Situation 3 + évolution 1	Situation 2
-------------	---------------------------	-------------

Séance n° 2

Situation 1	Situation 3 + évolutions 1 & 2	Situation 2
-------------	--------------------------------	-------------

Séance n° 3

Evolution 1 de la S1	Situation 4 + évolution 1 & 2	Situation 2
----------------------	-------------------------------	-------------

Séance n° 4

Evolution 2 de la S1	Situation 5 + évolution 1 & 2	Situation 2
----------------------	-------------------------------	-------------

Séance n° 5

Evolution 2 de la S1	Situation 6 + évolutions 1 & 2	Situation 2
----------------------	--------------------------------	-------------

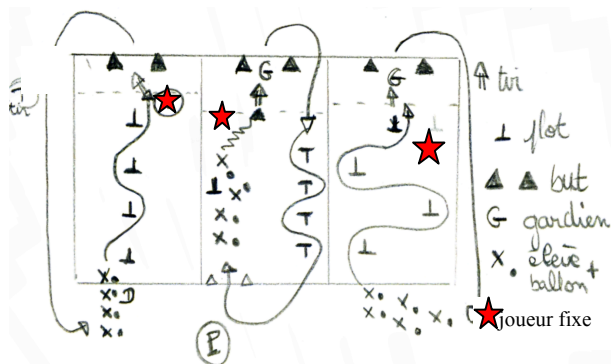
Séance n°6

Evolution 1 et 2 de la S6	Situation 2
---------------------------	-------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Ateliers

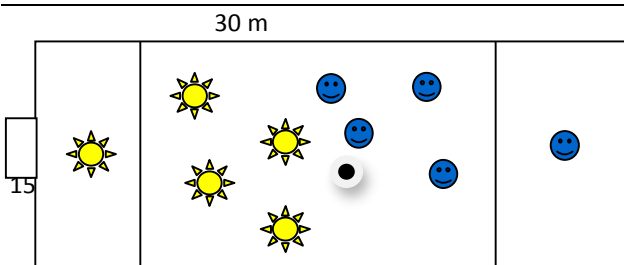
Développer ses habilités motrices et techniques



B : Réaliser les parcours proposés
CR : conserver le ballon et marquer des buts
OR : Classe divisée en ateliers de 5 à 8 élèves
 3 parcours différents ou +, à réaliser 5 fois : conduite de balle, slalom, passe et renvoi d'un joueur fixe et tir avec ou sans gardien
 Puis changement de parcours
E : 1 Varier les distances (tir au but, slalom...)
 2 Faire entrer un défenseur dans une zone près du but

Situation 2 Match

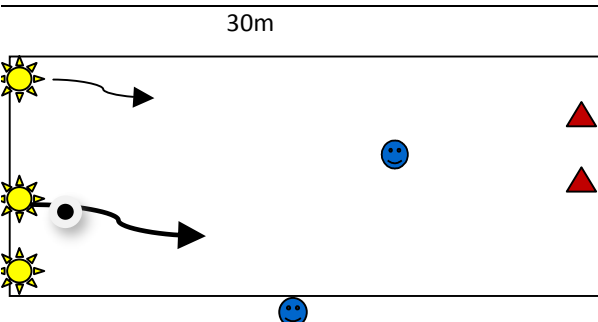
Jouer collectivement en respectant les règles



B : Marquer des buts pour gagner le match
CR : Gagner le match
OR : 5 contre 5
 Match : 2 mi-temps de 7'
R : Respect des règles de jeu
 Respect des limites du terrain
 Instaurer progressivement les règles spécifiques du foot

Situation 3 Eperviers

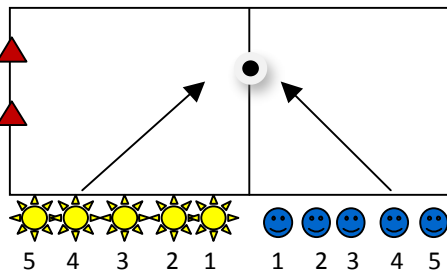
Maîtriser la conduite de balle et tirer 1



B : Marquer dans la cible adverse
CR : Pour les attaquants, éperviers : avoir atteint la zone pour tirer et marquer
OR : 3 éperviers contre 1 chasseur sur plusieurs terrains ; 1 ballon par terrain. Changer les rôles tous les 5 essais.
R : Quand la balle sort de l'espace, les attaquants repartent du départ. Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de marquer.
E : 1. Délimiter une zone de tir (proche du but)
 2. Même situation en 3 contre 2

Situation 4 Bêret foot

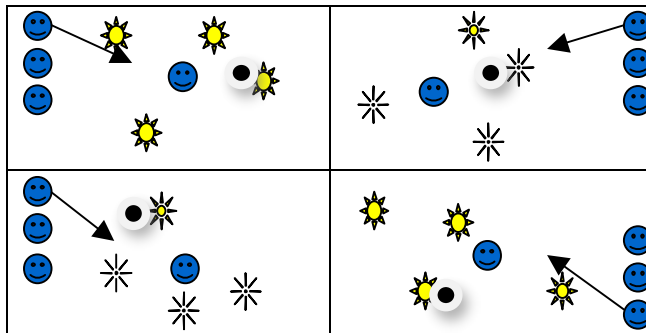
Maîtriser la conduite de balle et tirer 2



- B** : S'emparer du ballon et revenir marquer dans son camp.
CR : nombre de fois ou un joueur s'empare du ballon et qu'il marque
OR : 2 équipes de 5 contre 5, 1 ballon / binôme appelé
R : Règles du bêret
E : 1. Faire progresser le ballon vers la cible adverse
 2. Possibilité d'appeler plusieurs numéros sans ballon supplémentaire

Situation 5 Passe à 5

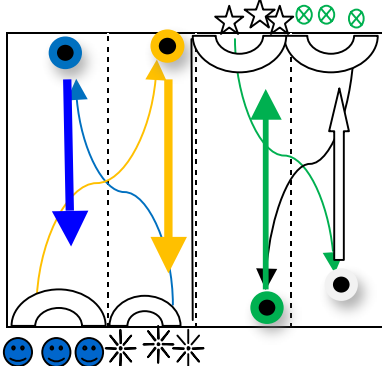
Maîtriser des passes et des réceptions



- B** : Réaliser plusieurs séries de 5 passes dans un temps donné (6')
CR : 1. avoir réussi 5 passes sans perdre la balle
 2. réaliser le plus de séries de 5 passes
OR : 4 contre 4 ou 3 contre 3 avec opposition croissante
 A chaque phase de jeu, modifier la numérotation des défenseurs (ex. : 1 devient 4, 2 devient 1, 3/2, 4/3)
R : - Pas de contact, respect des limites du terrain
 - A chaque série de 5 passes un défenseur rentre dans le terrain jeu
 - Changement de rôles
E : 1. Varier les dimensions du terrain
 2. Tirer sur une des 4 cibles (à placer sur les côtés du terrain) au bout de 5 passes

Situation 6 Ballons croisés

Maîtriser la conduite du ballon et tirer



- B** : Ramener le ballon dans son but
CR : être la première équipe à ramener son ballon dans son but.
OR : la classe est divisée en 4 ou 6 équipes de 4 ou 5 joueurs ; 2 ballons par terrain
R : - 1 joueur de chaque équipe lance le ballon de l'équipe adverse le plus loin possible dans le camp adverse.
 - les joueurs doivent se faire des passes pour ramener le ballon envoyé par l'équipe adverse, dans leur camp et tirer depuis la zone de tir (à 3m) dans les buts
E : 1. Un défenseur qui gêne le retour de l'autre équipe (donc 1 attaquant de moins)
 2. Imposer un nombre minimum de passes avant de tirer

A L'ISSUE DE L'UNITÉ D'APPRENTISSAGE, LA MAJORITÉ DES ÉLÈVES EST CAPABLE DE

- Jouer dans un match (situation 2) et assurer les différents rôles (attaquant, défenseur et arbitre) de façon active et collective en respectant les règles.